

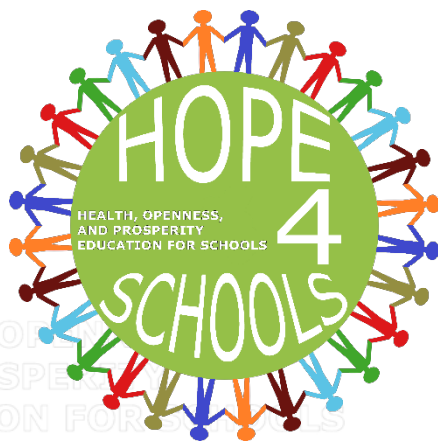


GREEK MINISTRY OF EDUCATION
AND RELIGIOUS AFFAIRS
REGIONAL DIRECTORATE OF PRIMARY
AND SECONDARY EDUCATION
OF WESTERN MACEDONIA



WWW.HOPE4SCHOOLS.EU

Reino de Faz de Conta



HEALTH, OPENNESS,
AND PROSPERITY
EDUCATION FOR SCHOOLS

HOPE4schools

Health, openness, and prosperity education for schools

2021-1-RO01-KA220-SCH-000024401



Co-funded by
the European Union

The European Union support for the production of this publication under the project HOPE4SCHOOLS 2021-1-RO01-KA220-SCH-000024401 does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



WWW.HOPE4SCHOOLS.EU

Reino de faz de conta

Tamanho da turma: 5 alunos em cada grupo; máximo de 30 participantes

Idade: 15+

Duração da atividade: 40 minutos: 5 min intro + 10 min jogo + 5 min de troca de papeis + 20 min discussão

Visão geral e objetivos:

Este é um jogo de faz de conta para mostrar através de um exemplo como deveria ser a cidadania ativa. Baseia-se numa história imaginária de um reino onde toda a gente tem uma opinião e uma atitude diferente em relação à cidadania ativa. O propósito deste jogo é fazer as pessoas pensar acerca de como a ação de uma pessoa pode influenciar os outros.

Os objetivos principais desta atividade são:

- Mostrara a diferença entre ser ativo ou passivo enquanto cidadão
- Mostrar que a voz de todos importa
- Mostrar o que se pode alcançar se todos cooperarem e participarem

Materiais necessários:

1. Papeis com a descrição dos diferentes papeis para cada grupo - Anexo 1
2. Um local isolado para cada grupo
3. Flipchart e marcadores para avaliação

Preparação:

O professor deve preparar descrições dos diferentes papeis (5 para cada grupo - ver anexo 1). Se o professor decidir usar a ajuda de aplicadores, deve assegurar-se que cada um deles percebe bem o que deve fazer.

Quando apresentar as regras da atividade aos alunos, o professor não deve explicar os papeis. Deve só dar indicação de que os alunos têm de agir de acordo com os papeis que lhes são atribuídos.



Co-funded by
the European Union

The European Union support for the production of this publication under the project HOPE4SCHOOLS 2021-1-RO01-KA220-SCH-000024401 does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



WWW.HOPE4SCHOOLS.EU

Sugestões e comentários:

Pode-se ter alguém a ajudar cada grupo - interromper só em caso de ser necessário explicar o que fazer e para encorajar os participantes, para que não desistam.

Perguntas possíveis para colocar antes e na fase de avaliação da atividade:

1. Solicitar aos alunos que descrevam como se sentiram a desempenhar os seus papéis em oposição à vida real.
2. Gostaram de ser ativos?
3. Acham que conseguem fazer a diferença e se a diferença importa?
4. O que podem fazer para mudar o sistema?

Instruções passo a passo:

5 minutos para a apresentação da atividade e atribuição/ divisão de papéis.

1. Apresentação da atividade
2. Divisão dos alunos/ participantes em grupos de 5
3. Cada um escolhe um papel aleatoriamente

Papeis:

- Rei que ordena que se subam os impostos - **controla**
- Pessoa que concorda sempre com o Rei - **seguidor**
- Pessoa que se está sempre a queixar, mas nunca faz nada – **homem da cerveja**
- Pessoa que fala e tenta promover a mudança - **ativo**
- Pessoa que não se importa com nada - **passivo**

Mais tarde mude os papéis/ as atitudes de cada um para se ver a diferença:

- O Rei fica a mesma pessoa/ não muda a sua atitude
- Pessoa que concorda sempre não muda a sua atitude
- Pessoa que não faz nada envolve-se em algumas atividades
- Pessoa que só se queixa faz de facto alguma coisa
- Pessoa ativa mantém a sua atitude

4. Faz de conta – 10 min.
5. Mudança de papéis e novo faz de conta – 10 min.
6. Discussão sobre sentimentos - Explicação do objetivo do jogo – 20min.



Co-funded by
the European Union

The European Union support for the production of this publication under the project HOPE4SCHOOLS 2021-1-RO01-KA220-SCH-000024401 does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



WWW.HOPE4SCHOOLS.EU

Anexo 1 – Descrição dos papéis

O Rei És a pessoa mais importante. Tens todo o poder e gostas de o usar. Agora precisas de dinheiro, pelo que decides aumentar os impostos. Informas o teu povo. Fala só dando ordens.	O Rei 2 Gostas de dinheiro. Volta a aumentar os impostos.
O seguidor Pensas que o Rei é o máximo. Tudo o que ele diz está certo. Concordas com tudo. Sempre.	O seguidor 2 Ainda pensas que o Rei é o máximo. Concordas, concordas, concordas...
O homem da cerveja Queixas-te sempre acerca de tudo, mas não te envolves em nenhuma das atividades da comunidade.	O homem da cerveja 2 Continuas a queixar-te, mas agora podes tentar participar em algumas atividades da comunidade.
Pessoa ativa És contra o aumento de impostos. Não tens medo de o dizer e estás disposto a lutar por isso. Tentas parar o Rei.	Pessoa ativa 2 Continuas a lutar. Arranja alguns apoios nos outros.
Pessoa passiva Estás tão farto de tudo que não te importas com nada. Não dizes nem fazes nada.	Pessoa passiva 2 Agora, segue os outros e luta contra o sistema no reino.



Co-funded by
the European Union

The European Union support for the production of this publication under the project HOPE4SCHOOLS 2021-1-RO01-KA220-SCH-000024401 does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.